TEKKEN 6 • NBA LIVE 10 • CHINATOWN WARS • MY BABY 2



FORZA MOTORSPORT 3

TRIPLE POTENCIA

EYE PET
TU NUEVA MASCOTA

PES 2010
FÚTBOL DE TIRALÍNEAS

NEW SUPER MARIO BROS
PLATAFORMAS DE BANDERA

DRAGON BALL
RAGING BLAST

BORDERLANDS
¡PARA ARMARLA!






EL KIOSKO DE MIC___MIC

MEGACONSOLAS

OCTUBRE 2009



Dragon Ball Raging Blast 14

MULTi

Goku vuelve por todo lo alto, con más de 70 personajes, modos de juego y todas sus aventuras recopiladas en un solo juego.

Borderlands 20

MULTi

La baldía tierra de Pandora te espera. ¿Serás capaz de enfrentarte a todos sus peligros y revelar la leyenda de la cámara o serás pasto de los skags?

PES 2010 23

MULTi

El fútbol de Konami arrasa una vez más. En esta entrega se han superado gráficamente, mostrando un realismo en los jugadores de infarto.

EyePet 26

PS3

La nueva mascota virtual está lista para romper el cascarón. ¿Estás tú preparado para acogerla en casa y tener un nuevo miembro en la familia?

GTA Chinatown Wars 28

PSP

Después de su paso por DS, «GTA» da el salto a PSP demostrando estar más en forma que nunca. Toda una pequeña obra maestra portátil.

Forza Motorsport 3 34

XBOX 360

El simulador de conducción de Microsoft vuelve para alcanzar unas cotas de realismo enfermizas, con más opciones que nunca.

New Super Mario Bros. 36

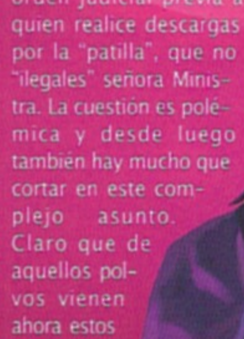
Wii

Mario se une a tres amigos más para volver a demostrarnos cuál es el plataformas por excelencia.

La llave virtual

Hablar de piratería por estos tiempos es para que se nos pongan los pelos como escarpias, pero de verdad. Y no ya por lo que está ocurriendo en el cuerno de África con nuestros pesqueros, que eso sí es de una gravedad extrema, es lo que está pasando en el sector audiovisual, y en concreto en el ámbito de los videojuegos. La pérdida para el sector por esta causa será este año, como en anteriores pero más, multimillonaria. De recurrir al top manta para "ahorrarse" unos euros, se ha pasado a la descarga del videojuego por Internet de forma masiva e indiscriminada. Por desgracia sigue sin calar el mensaje referente al coste y el esfuerzo de muchas personas que suponen realizar un videojuego, amén del respeto debido a sus autores. No hay manera, menos en el contexto actual de crisis económica. No obstante, ya no se puede sostener como antes que el videojuego es demasiado caro. Hoy hay precios para todos los gustos, y lógico es que títulos de gran calidad y mayor coste de producción tengan precios superiores. Pero es una cuestión de concienciación y de reconocer el valor de las cosas. Incluso se ha diversificado la forma de obtener los juegos, como el caso del estupendo «The Ballad of Gay Tony» que puede comprarse online o físicamente en un pack junto a otro título de la saga.
Ahora muchos van a poner el grito en el cielo con la medida aprobada por la UE de cortar Internet sin orden judicial previa a quien realice descargas por la "patilla", que no "ilegales" señora Ministra. La cuestión es polémica y desde luego también hay mucho que cortar en este complejo asunto. Claro que de aquellos polvos vienen ahora estos lodos.

J.M. Fillol





STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55, entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail: megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado: Aureo Ruiz de Villa
Director: José María Fillol
Redacción: Alejandro Pascual, Diego Acedo
Dirección de Arte y Diseño: Raúl Blázquez
Maquetación: Daniel Blázquez
Colaboradores: Gorrinch, Jotacé, William van Dijk
Director Comercial: Jerónimo Bescoy
Publicidad Madrid: Carlos Viera
Fotomecánica: Leo Rey
Imprime: Rivadeneyra
Depósito Legal: M-43083-2002

Índice ...

... POR JUEGOS



«GTA» POR EPISODIOS

Dos aventuras en una misma ciudad

Episodes From Liberty City

Las dos expansiones de «GTA IV», «The Lost And Damned» y «The Ballad of Gay Tony» ya se encuentran a la venta y se unen en un mismo disco sin necesidad del título original para jugar. Los dos juegos cuentan con personajes diferentes en entornos sociales totalmente opuestos, pero en la misma ciudad de siempre: Liberty City. En «The Lost And Damned» nos meteremos en el papel de Johnny Klebitz, el vicepresidente de una banda motera que ha estado dirigiendo a los suyos desde que su líder, Billy, entró en prisión. Ahora, con su vuelta, Johnny tendrá que abrirse camino entre las bandas rivales y la suya propia para demostrar que es el líder indiscutible de su grupo y demostrar la supremacía de los Lost. En «The Ballad of Gay Tony», la más reciente de las expansiones de «GTA IV», controlaremos a Luis López, el guardaespaldas de uno de los mayores magnates de la nocturnidad, Gay Tony.

Títulos explosivos

El ritmo de estas dos aventuras son completamente diferentes entre sí. Mientras que «The Lost And Damned» es una oda al mundo de las bandas rivales, las motos y el Rock & Roll, en «The Ballad of Gay Tony» la historia da un giro completamente diferente y se respira un aire de modernidad en cada uno de los trajes y locales de moda que visitamos cuando la noche cae en Liberty City. La ambientación, una de las señas de identidad de «GTA», está cuidada al detalle. La música, que siempre ha marcado tendencias y puede presumir de elitismo en cada una de las entregas, vuelve a acompasar nuestros trayectos con nuevos y suculentos temas acordes con cada expansión. Si tienes una Xbox 360, ya que «Episodes From Liberty City» es exclusivo para esta plataforma, no puedes dejar pasar esta oportunidad. El próximo mes podrás leer nuestro exhaustivo análisis sobre este tremendo juego. No te lo pierdas.



Nueva versión adaptada para Wii

RESIDENT EVIL ZERO

Nintendo ha confirmado que la nueva versión de «Resident Evil Zero» para Wii llegará a Europa más pronto de lo que pensábamos. Concretamente, en enero. No nos pilla por sorpresa, ya que hace tan sólo unos meses pudimos disfrutar de nuevo del estupendo remake de «Resident Evil» que salió en GameCube bajo una nueva línea llamada «Archives». En esta precuela del original, controlaremos a dos personajes, Rebecca Chambers y Billy Cohen, que se enfrentarán a un primerizo Virus-T antes de los experimentos acontecidos en la famosa mansión que inauguró la serie. En la nueva versión se ha adaptado el control al mando de Wii y el nunchaco (aunque también será posible hacer uso del mando clásico y el mando de GameCube) y la novedad más destacable que incorpora es el uso del «Partner Zapping System», que nos permite cambiar en cualquier momento entre los dos protagonistas de esta terrorífica aventura.

Llegará a finales de 2010

FIFA MANAGER 2010

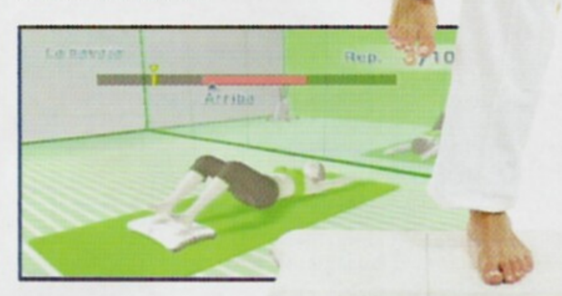
Ya has disfrutado del estupendo «FIFA 10». Pero si, aun así, te has quedado con ganas de más estrategia futbolística, Electronic Arts tiene la solución perfecta con «FIFA Manager 2010». Aquí no importan tanto tus habilidades a pie de campo como tu pericia a la hora de gestionar un equipo de fútbol. Tendrás que medir presupuestos, fichar a jugadores y hacer la labor de un buen entrenador. ¡Ya no hay excusa que valga! Te encargarás del equipo en su globalidad e incluso podrás mejorar tu estadio. La característica más importante de «FIFA Manager 2010» es la incorporación de un completo modo online, donde los jugadores pueden competir contra otros managers para averiguar quién es el mejor. El juego cuenta con una poderosa base de datos de 44 países, con más de 3.900 clubes y 37.000 jugadores. Ahora el camino a la gloria o a la bancarrota depende únicamente de ti.

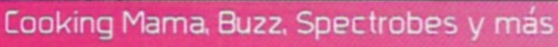


En forma con Wii

WII FIT PLUS

¿Amaneces todas las mañanas con dolor de espalda? ¿Cada día es una jornada maratoniana en la que porbablemente acabes comiendo mal y rápido? ¡Bienvenido a la vida del ciudadano medio! Sí, por mucho que nos cueste reconocerlo, los españoles no nos cuidamos demasiado. Menos mal que Nintendo se preocupa por nuestra salud porque, desde finales del mes pasado, contamos con un nuevo aliado que nos puede ayudar a corregir los malos hábitos posturales, animar a practicar media hora diaria de ejercicio como mínimo y a comer bien. ¿Cómo? Con «Wii Fit Plus», la evolución del fenómeno «Wii Fit». Gracias al nuevo software podrás saber las calorías que consumes y las que quemas. A través de doce rutinas podrás trabajar problemas específicos, como aliviar el estrés, o trabajar zonas concretas del cuerpo, como fortalecer el brazo y ejercitar los músculos del estómago. Y el usuario que ya sea todo un profesional sobre la balance board, podrá personalizar su práctica de yoga y sus entrenamientos con un plan continuo de ejercicio adaptado a sus propias metas. ¡Anímate a cuidarte!







Más grande y mejor

NINTENDO DSI XL

Las portátiles de Nintendo no hacen más que pasar por el quirófano y, de la noche a la mañana, tenemos un nuevo modelo de consola. Ya ocurrió con Game Boy Advance y sus distintos modelos, SP y Micro. Ahora es el turno de Nintendo DS, que ya va por su cuarta revisión. Nintendo DSi XL es una versión modificada de su último modelo, DSi, que incorporaba funciones como una cámara de fotos y el servicio online DSiWare, mediante el cual podíamos descargar aplicaciones y juegos exclusivos para dicho modelo. Y, tras los primeros rumores desmentidos, la empresa nipona ha confirmado la nueva DSi XL, que contará con una pantalla táctil inmensa. Nada menos que 4,2 pulgadas en cada una de sus pantallas que, además, poseerá un ángulo de visión mejorado respecto a sus predecesoras. También la acompañará un lápiz táctil de lujo, a modo de pluma estilográfica. Este mes se comenzará a comercializar en Japón, aunque los usuarios españoles tendremos que esperar hasta el año que viene para poder disfrutar del nuevo juguetito de Nintendo.

Breves

PES 2010 arrasa en España

El juego de fútbol de Konami, «Pro Evolution Soccer 2010», ha vuelto a copar las listas de ventas en nuestro país, y desde el día de su lanzamiento ya ha vendido más de 200.000 copias. Todo un éxito futbolístico.

Vuelve el basket nacional

Digital Bros ha anunciado que distribuirá la nueva entrega de «ACB Total» correspondiente a la temporada 2009-2010, completamente actualizada con los nuevos clubes y los últimos fichajes de esta temporada.

Primer juego de Kilari

La popular serie de animación japonesa Kilari tendrá adaptación a videojuego. Se trata de un simulador social para DS. En el, podrás moverte con libertad por toda la ciudad mientras cumples una serie de tareas y desafíos.

Premio solidario

Microsoft, en colaboración con la Universidad Francisco de Vitoria, ha anunciado el ganador del concurso El Mundo en Silencio, donde se premiaba al mejor guión para un videojuego que ayudara a sensibilizar a la audiencia sobre la realidad de la discapacidad auditiva. El ganador ha sido Alberto Toledo Ros, que participará en la creación del juego para Xbox 360 en su catálogo de Indie Games.

TOP TEN VENTAS



1. PES 210 — PS3
2. FIFA 10 — PS3
3. FIFA 10 — PS2
4. Wii Sports Resort — Wii
5. Profesor Layton Pandora's Box — NDS
6. Uncharted 2 Edición Especial — PS3
7. Mario & Sonic JJ.OO Invierno — Wii
8. Mario & Sonic JJ.OO Invierno — NDS
9. Wii Fit Plus — Wii
10. Bakugan (Sku + Esfera) — NDS

Cooking Mama, Buzz, Spectrobes y más

ESTRENOS CONSOLEROS

Ya puedes disfrutar del nuevo «Buzz 2009» para PlayStation 3 que viene cargado de nuevos modos de juego, una completa personalización del concurso y más de 5.000 nuevas preguntas de cultura general. ¡Así que ve preparando tus neuronas! Pero si lo de darle al coco no es tu fuerte, puedes entrenar tus habilidades musicales en Wii con «Sing it: Pop Hits», donde podrás cantar a modo de karaoke los temas más exitosos de los ídolos juveniles del momento, como The Jonas Brothers, Duffy y Hannah Montana. ¿Y qué tal algo de picar para acompañar la velada? Con «Cooking Mama 3», la tercera entrega de esta famosa serie de minijuegos para DS prepararás los platos más profesionales. Entre sus novedades incluye nuevos platos y la posibilidad de comprar los ingredientes en el supermercado con el dinero recibido. Si en vez de coleccionar ingredientes lo que quieres es coleccionar misteriosas criaturas y enfrentarlos en batallas titánicas, nada mejor que «Spectrobes Orígenes», que en su tercera entrega, esta vez para Wii, disfrutaremos de un modo cooperativo y una intrincada historia con viajes en el tiempo. También con viajes temporales andan Ratchet & Clank. En su última aventura para PlayStation 3, «Atrapados en el Tiempo» tendrán que atravesar la cuarta dimensión para acabar con el malvado Dr. Nefarious y regresar a casa de una pieza. ¿Podrán conseguirlo?



PUBLIRREPORTAJE

UN NUEVO MIEMBRO DE LA FAMILIA



Con EyePet, la nueva mascota virtual para PlayStation®3, disfrutarás de un nuevo compañero en tu propio hogar... ¡y sin el inconveniente de que enrede ni mordisquee tus zapatillas!

www.eyepet.com

La cámara interactiva PlayStation®Eye te permitirá capturar tu sala de estar y mostrarla a través de la televisión. De esta manera, tu mascota aparecerá junto a ti... ¡en tu propio salón!



EyePet es una criatura totalmente consciente de lo que le rodea. Podrás hacerle saltar, acariciarle e incluso hacerle cosquillas. ¡Incluso podrás educarle para que aprenda nuevos movimientos!



Gracias a la tarjeta mágica, podrás crear divertidos juguetes, como pelotas, camas elásticas y hasta una máquina de burbujas, para tener entretenida a tu nueva mascota.



Con EyePet, tanto adultos como niños se encariñarán del nuevo miembro de la familia. Disfruta personalizándolo con diferentes trajes y observando todas sus reacciones.

TEXT LIAM VAN DJIK

Tekken 6



En la industria de los videojuegos nunca se sabe lo que va a pasar. Las cosas cambian, evolucionan, las exigencias del mercado mandan. «Tekken 6» puede presumir de ser la entrega más polémica de la franquicia de Namco Bandai por ser la primera que aparece es varias consolas, esto que en la jerga común se denomina multiplataforma, pero sin duda también es la que mejor sabor de boca deja tras de sí a todo aquel que juega con ella. La empresa japonesa daba el bombazo hace ya largo tiempo anunciando la creación de un nuevo juego de lucha que incluiría a los personajes y escenarios característicos de versiones anteriores, añadiendo un nuevo motor gráfico y reajustando la jugabilidad, manteniendo el estilo de juego clásico. Eso sin olvidar a los luchadores nuevos que, como hemos podido probar por cuenta propia, se ajustan como anillo al dedo a la ya de por sí sobresaliente plantilla de guerreros de la que presume la serie.

Leo, Alisa, Zafina, Lars o Bob son sólo una pequeña parte de las novedades que nos esperan en mágicos escenarios para el combate. También encontraremos sorpresas en los modos de juego: regresa el aclamado beat 'em up que nos permitirá disfrutar junto a un compañero de peleas callejeras al más puro estilo Final Fight. No podía faltar el tradicional 1 contra 1 ni el Arcade en el que debemos pelear con nueve contrincantes (entre ellos un nuevo jefe final) para alzarnos con el Puño de Hierro.

Las opciones online, de las que hasta el momento apenas se ha soltado prenda, completan la oferta de uno de los videojuegos que a buen seguro van a causar furor de cara a las navidades. La calidad está asegurada.

De vuelta a la calle

Si por algo es recordado «Tekken 3» (obviando su adictiva jugabilidad), es por la posibilidad de participar en una modalidad que nos permitía recorrer las calles repartiendo estopa al más puro estilo Double Dragon o Final Fight. La sexta entrega de la franquicia no sólo la recupera, sino que además se permite el lujo de ampliar sus posibilidades, prometiendo un cooperativo que a todas luces se convertirá en uno de los principales reclamos de esta edición.

También en PSP

Sólo hemos abordado las ediciones de sobremesa, pero «Tekken 6» también brillará con luz propia en PSP. La portátil de Sony recibe de esta manera la actualización del fantástico «Dark Resurrection», que hasta la fecha es considerado el mejor juego de lucha de la consola. Aquí también podremos disfrutar de nuevos personajes y de un completo reajuste en la jugabilidad, equilibrando de esta forma (aún más si cabe) los combates. No le quitéis el ojo de encima.

Compañía: Namco Bandai **Género:** Lucha **Lanzamiento:** Octubre **Cibercontacto:** www.tekken.com **Plataformas:** PS3, Xbox 360, PSP(diciembre) 16+

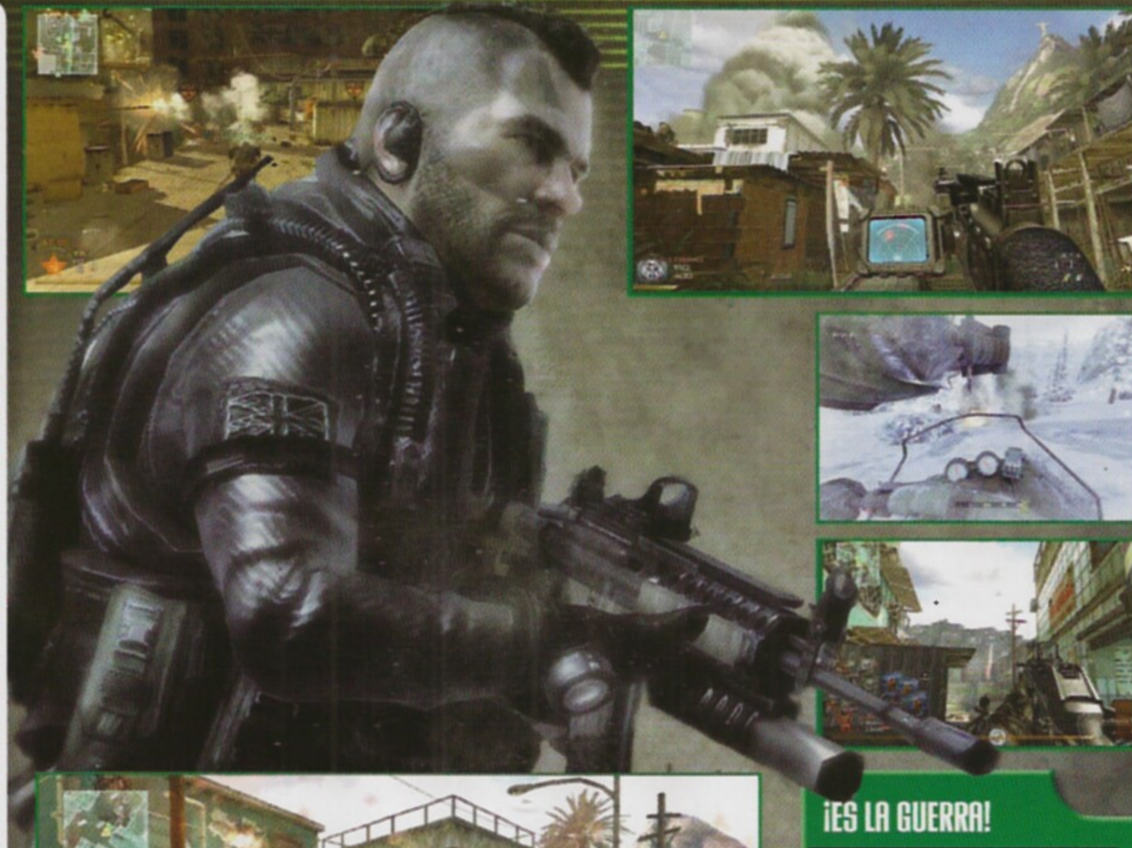
CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

Se podría decir que los chicos de Infinity Ward viven permanentemente en estado de alerta máxima, entre disparos y traiciones.

Creadores de «Call of Duty», son además responsables de todos los títulos acabados en número par de la serie, y muchos usuarios coincidirían en apuntar que se trata de las mejores entregas. La cuarta fue especialmente bien acogida tanto por ventas como por crítica, y sigue siendo uno de los títulos más admirados para jugar en red. «Modern Warfare 2» es la continuación directa de aquél, y promete desde los primeros tiros dejar pequeñas las catástrofes de su predecesor.

Sin desvelar nada de la historia, los acontecimientos que transcurren durante este «Call of Duty» nos llevarán desde regiones heladas hasta un Washington devastado y tomado por terroristas. Si recuerdas la impactante escena de la explosión nuclear en el primer «Modern Warfare», en esta parte los creadores han puesto un par de sorpresas demoledoras todavía más crueles, diseñadas sin duda para revolver el estómago con la crudeza de la guerra. De hecho, y como auténtica primicia sin entrar en detalles, deberemos colaborar en alguna de estas matanzas de forma inesperada...

Aunque las animaciones y acción del «COD4» mantenían el nivel técnico muy alto, en realidad se trataba de un título que no rompía moldes. De nuevo, «Modern Warfare 2» quizá no esté a la altura de «Killzone 2», sobre todo porque sigue teniendo ese tufillo a arcade peliculero en el que tenemos que seguir un camino muy predeterminado. Pero lo que sucede a nuestro alrededor está tan bien orquestado que en realidad nos olvidaremos de estar metidos en un juego. Y eso, en ambientación, es lo mejor que se puede decir hoy por hoy de un título para videoconsolas y ordenadores domésticos. No te lo pienses; «Call of Duty: Modern Warfare 2» es uno de los juegos del año.



MODOS MULTIJUGADOR

Para los jugadores de PC hay una pega, no contarán con servidores dedicados, lo que impedirá, a priori, la existencia de modos y ediciones personalizadas. Esto no afecta a los usuarios de consolas, que disfrutarán de jugosas novedades. Además del conocido sistema de rankings, la puntuación acumulada por muertes variará dependiendo del nivel de responsabilidad en ellas. Si matamos a varios seguidos, tendremos más puntos, si herimos a un usuario antes de que otro le pegue el tiro de gracia, nosotros puntuamos más... y según las muertes acumuladas, podremos elegir, por ejemplo, qué tipo de ataque ejecutaremos, en vez de tener predeterminado qué sucede cuando alcanzamos cierto número.

¡ES LA GUERRA!

Algo que se echa de menos, especialmente teniendo en cuenta la tercera entrega de la serie con sus batallas de tanques, es el control personal de vehículos. «Modern Warfare 2» sigue enfocado a la lucha cuerpo a cuerpo, pero aún así viviremos algunos emocionantes momentos a lomos de varios vehículos, como helicópteros y motos de nieve. De hecho, las situaciones que tenemos que superar nos llevarán a visitar climas de lo más variado, desde infiltraciones silenciosas en barrios conflictivos de Sudamérica, hasta recónditos escondrijos rodeados de hielo y nieve. Menos mal que vamos preparados, ya que una de las ediciones especiales incluirá, atención, unas gafas de visión nocturna que funcionan perfectamente.

Compañía: Activision **Género:** Shooter **Lanzamiento:** Noviembre **Cibercontacto:** www.modernwarfare2.com **Plataformas:** Xbox 360, PS3, Wii, DS **18+**

DRAGON BALL RAGING BLAST

«Dragon Ball» ha regresado a la nueva generación. Y lo ha hecho de la mejor forma posible: con más de 70 personajes jugables, una increíble variedad de localizaciones, nuevos modos de juego y todo el carisma que desprende Goku, Vegeta y compañía.



Lo cierto es que «Dragon Ball» entró en las nuevas consolas de forma menos impactante de lo que nos habría gustado. «Burst Limit» ofrecía gráficos en alta definición y un buen puñado de modos para pasar un buen rato, pero tan bien acostumbrados como estábamos con la serie «Budokai Tenkaichi» en PS2, con su gran jugabilidad y su amplia lista de personajes, que esperábamos algo más de las aventuras de Goku. Por eso llega ahora «Raging Blast», un digno sucesor de «Budokai Tenkaichi» que cumple con creces las exigencias de hasta el mayor fanático de la serie. Los combates son frenéticos. Aquí no se trata de enfrenarte a tu adversario permaneciendo inmóvil para averiguar cuál será su próximo movimiento. El desarrollo de las luchas tiene más que ver con el juego del gato y el ratón. Podrás huir de tu enemigo mientras aprovechas para recargar tu energía o perseguirlo para evitar que él haga lo mismo. Gracias a este sistema, los combates ganan mucho dinamismo, con peleas tanto en tierra como en mar y aire.

Los escenarios son totalmente destruibles. Resulta impresionante lanzar a un enemigo por los aires y ver cómo destruye una montaña para terminar incrustado en una pared y seguir dándole cera. Y es que, sin lugar a dudas, nos encontramos ante uno de los títulos de «Dragon Ball» que mejor recrea este peculiar universo. Tanto, que hasta la propia serie de animación nos parecerá obsoleta comparada con los modelados de los personajes, llenos de detalles, como el sudor, arañazos y efectos en sus transformaciones.

El más completo

«Raging Blast» abarca absolutamente toda la serie Z, desde la llegada de Radditz, el hermano de Goku, a la Tierra hasta los últimos compases con el monstruo Bu. Pero, lejos de quedarse ahí, también tendremos otras sagas como la del Saiyan legendario Broly o la del padre de Goku. Y por si esto fuera poco, el juego incluye historias alternativas que nos presentan combates nunca vistos en la serie, prueba del buen hacer de Namco Bandai con esta entrega. Y es que una de las cosas que más se ha querido cuidar es la fidelidad con respecto a la serie original. Los personajes están llenos de detalles y disponen de diferentes trajes, aunque lo que más llama la atención son sus expresiones faciales, calcadas de la serie. Quizá, entre tanto frenetismo en los combates, la cámara pueda jugarnos alguna que otra mala pasada, sobre todo en un escenario tan grande y lleno de elementos que se interponen entre los combatientes, pero con un poco de pericia serás capaz de dominarlo completamente y realizar las técnicas más devastadoras. Sin duda las vas a necesitar, ya que el juego posee un grado de dificultad bastante elevado, y en el modo Normal notarás como la máquina no te dará un respiro en ningún momento.

«Dragon Ball Raging Blast» es toda una proeza interactiva basada en este peculiar universo, que llega más allá del recuerdo que teníamos de nuestra infancia, ofreciendo combates épicos donde el más mínimo error se paga muy caro. Si estás listo para acompañar a Goku y sus amigos una vez más, éste es el mejor momento.

Ficha técnica

- NAMCO-BANDAI
- Lucha
- Noviembre
- 12+
- www.namcobandaigames.eu





SEÑAS DE IDENTIDAD

Los juegos de «Dragon Ball» poseen elementos que se ha convertido en marca de la casa, como la posibilidad de elegir entre el doblaje en inglés o el doblaje japonés. Los actores que participan en el videojuego son los mismos de la serie de animación original. Por supuesto, nosotros hemos elegido el doblaje en japonés, que tiene un encanto especial. Y es que no hay nada como escuchar a Goku, Vegeta o Krilin dando gritos a pleno pulmón cuando realizan los ataques más poderosos o hablan en las secuencias previas al combate. La calidad está asegurada.











SUPER RISING

Una de las características más destacables de «Dragon Ball Raging Blast» es el modo Super Rising, mediante el cual podrás realizar una serie de ataques combinados tan variados como demoledores. Es una de las implementaciones basadas en la serie más fidedignas, ya que en «Dragon Ball Z» los personajes siempre reventaban el escenario de batalla para terminar empotrados contra un muro de roca. Si una vez que les lancemos por los aires logramos alcanzarles, gracias a la super velocidad, podremos seguir dándole duro, realizar un ataque teletransportado para terminar estrellándolo contra el suelo o acabar el combate con uno de los cuatro movimientos especiales que posee cada luchador, como el famoso Kamehameha de Goku.

Valoración

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

GUÍA DE JUEGO



Raging Blast» es un juego muy abierto. Desde el comienzo tendremos una gran variedad de opciones a elegir. El Modo Historia no nos obliga a comenzar la saga Z desde el principio. Si, por ejemplo, tenemos ganas de rememorar aquellos gloriosos combates contra los androides para terminar con Célula, podremos hacerlo tranquilamente. A medida que los vayamos completando, desbloquearemos los siguientes combates y los luchadores que hayamos vencido para poder utilizarlos en luchas



individuales o en el modo multijugador. El control no ha cambiado mucho con respecto a los «Budokai Tenkaichi». Tendremos un botón para realizar ataques simples, otro para lanzar ataques de energía, uno para los ataques especiales y otro para desplazarnos velozmente por el escenario. A parte, por supuesto de las todopoderosas magias. Con tantos movimientos, nada nos podrá detener.



TEXTOS: HAL

PS3/XBOX 360/WII/PS2

NBA LIVE 10

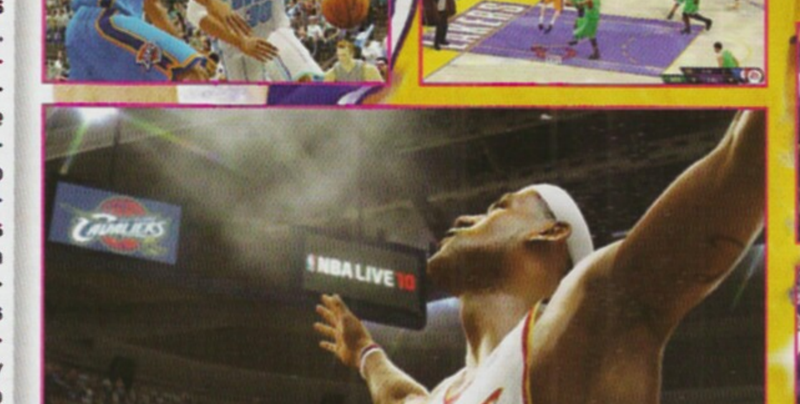
¡D-Fense! ¡D-Fense!". He ahí el grito de guerra y la madre del cordero para todo aquel equipo que quiera enfundarse un anillo de campeón.

Y quien dice equipo dice saga virtual, ya que la espectacular remontada de la franquicia de EA, que tocó fondo hace tres años, se ha cimentado sobre la misma piedra angular que los Spurs, Cavs, Pistons o Celtics: la defensa a machete. Así, en la edición de este año el realismo y la fluidez sobre el parqué gana muchísimos enteros desde sus trabajados marcajes, bloqueos, seguimientos, chapas y «lapas» diversas. Viva el club ninja y el estopa mix, que diría el inmortal Montes.

Aparte de esta notable mejora, que le acerca un poquito más a su gran rival«NBA 2K10», la dinastía sigue mostrando grandes fundamentos en todos los puntos cardinales de la zona. Por un lado, el interesante concepto de ADN Dinámico aplicado a las características de cada jugador estelar, un catálogo renovado de movimiento personalizados, IA aplicada también al banquillo y a los árbitros para darle un plus de realismo a la cosa... Y modos de juego all-star como los desafíos puntuales que tanto nos pican para ir desbloqueando equipos clásicos y camisetas históricas, o el modo manager para convertirnos en una leyenda con patas y puro a lo Auerbach. Evidentemente, todo este despliegue sería inútil sin el auténtico jugador franquicia que tira del carro: el apartado gráfico, notablemente pulido en todos sus aspectos (animaciones, FX, movimientos, rapidez en la pista...) y redondeado por unos comentarios de altura. Buena pizarra Online (lástima que el Adidas Live se desperdicie un pelín) y alguna que otra sorpresa para los más jugones redondean una de las plantillas más completas y sólidas que se recuerdan. A por el entorchado definitivo.

FICHA TÉCNICA

- EA Sports
- Deporte
- Octubre
- 3+
- www.easports.com/nbalive10



RAZA BLANCA TIRADOR



Un cambio tan más o menos radical en el centro de gravedad de la saga tiene como inevitables consecuencias ciertos ajustes en el control y el manejo. Así, nos encontraremos con un solo botón para lanzar a canasta, sin supletorio para bandeja/mate y demás zarandajas. Por tanto, deberemos calibrar muy bien el turbo y el stick izquierdo para dosificar la potencia a la hora de encarar el aro. Y, en los lanzamientos en suspensión, el feeling será esencial para no lanzar una mandarina al aro. Incluso se repesca el tiro contra tablero, ese clásico. Respira hondo y apunta,

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

PS3/XBOX 360

BRUTAL LEGEND

Agita tu larga melena, sacude tus botas de cuero español y a esos amplis que tanto te gustan idales caña y súbelos a tope! Porque por fin llega un juego que combina la iconografía y la ideología del heavy metal con la aventura gráfica salida de la desbordante imaginación de Tim Schafer, creador de maravillas como «Monkey Island», «Grim Fandango» o «Full Throtle». Por tanto, la cosa pinta bien, incluso para los que nos quedamos en Mahler y Coltrane. Así, el juego es ni más ni menos que una ruidosa tajada de acción en tercera persona, rica en combate, imagen y trama irresistible. La historia se centra en la vida y milagro de Eddie Riggs, roquero de vocación y coleccionista de fetiches y portadas metaleras aunque de momento sólo sea afinador de guitarras. Una noche, Eddie sufre un accidente en la escenario y cae inconsciente.

Con la sangre cayéndole en la hebilla del cinturón regalo de su padre (gran imagen), sufre un resacón cuántico y va a parar a un mundo donde se encuentra con el malvado emperador Doviculus y su demoníaca armada, «The Tainted Coil», han esclavizado a los últimos humanos. Guiado por Lars Halford y acompañado por su hermana Lita y la misteriosa Ophelia, el bueno de Eddie tendrá que liderar la resistencia humana y pararle las garras. Así, siguiendo un mundo que parece extraído de algunas míticas carátulas del Spectrum, tendremos que darle cera a las hordas de demonios con nuestra hacha Desmembradora y nuestra guitarra mágica Clementina, que podrá mejorar sus prestaciones visitando al Motorforge. Mucho humor, misiones en coche a lo «GTA», todos los tópicos del género y delirio sonoro gracias a la portentosa banda sonora que incluye glorias roqueras que ejecutaremos en un minijuego tipo «Guitar Hero». También tendremos un modo multijugador que encenderá la auténtica locura metalera batalladora. Lo dicho, una pasada tan desproporcionada como la lengua del tío de Kiss.



FICHA TÉCNICA

- EA
- Acción
- Octubre
- 18+
- www.brutallegend.com

GLORIAS DEL «JEVI»

Como no podía ser menos, el componente icónico y friqui está más que presente en el juego, empezando por los discos míticos, letras y looks de grupos como AC/DC, Metallica o Scorpions y culminando con la voz del fanático Jack Black (en español la dobla Santiago Segura), acompañado por Rob Halford de Judas Priest, Lemmy Kilmister deMotörhead, Lita Ford, Ozzy Osborne y muchos más. ¿Habrá cameo de los melenas de Europe? Sorpresa, sorpresa.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

BORDERLANDS

Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■■□

MULTIJUGADOR PARA TODOS LOS GUSTOS

▸ Cada vez es más normal encontrarnos con campañas cooperativas online, y en un título de este calibre se agradece especialmente. La aventura la podemos vivir con otros tres compañeros, y existe la posibilidad de hacerlo a dobles en la misma consola con la pantalla partida. Es destacable la estabilidad de las partidas en red, sin apenas parones ni dificultades de conexión. Adicionalmente, antes de fin de año se pondrá a la venta la primera expansión, «La Isla Zombie del doctor Ned». Es una trama paralela a la principal en la que el científico en cuestión requerirá de nuestros servicios para poder curar a unos zombies.



¿Disparos, ciencia-ficción, rpg y humor juntos? De una mezcla tan explosiva sólo puede salir algo bueno.

El proceso creativo de los juegos en ocasiones convierte un proyecto de tono serio en una comedia desenfrenada. No vamos a decir que «Borderlands» tenga más vocación por el humor que por los tiros, pero desde luego el cambio que se ha producido desde los primeros trailers hasta el resultado final ha sido notable. Hacer caricaturas siempre es más sencillo que tener fotorrealismo en el diseño de los personajes, sólo que en este caso los protagonistas y enemigos tienen tanta personalidad y carisma como cualquier modelo tridimensional de «Final Fantasy» o «Tekken».

El título hace referencia al hilo argumental: durante sus afanes colonizadores, la humanidad hace tiempo que está descubriendo nuevos mundos habitables además de la Tierra, hasta que llegan al acogedor planeta de Pandora, en el borde de la galaxia. Resulta que este astro cuenta con una inmensa riqueza natural, y no tardan en surgir las disputas entre los pobladores de origen terrestre. Para complicar las cosas, la fauna local se revela también contra sus colonos, y éstos, además, descubren una construcción alienígena que parece poseer tecnología casi mágica.

Al combate con humor

El escenario es, en definitiva, desolador, pero los creadores se lo han tomado con sentido del humor. Nada más comenzar, podemos elegir quién nos va a representar en la aventura: tres hombres y una mujer se disputan el honor, y todos tienen sus peculiaridades para resultar elegidos (historia, dominio de armas, habilidades únicas...). Estos personajes están planteados para que puedan colaborar unos con otros, cambiando tipos de combate, y sobre todo jugar en red con tres compañeros. Para dominar el tipo de control contamos con un pequeño robot auxiliar (típico secundario cómico) que nos cuenta cómo funcionan las cosas. Básicamente, el juego consiste en buscar misiones, cumplirlas, y conseguir desbloquear nuevos encargos, armas y habilidades.

Técnicamente, y sin ver apenas nada de su anterior diseño "serio", se puede confirmar al primer vistazo que el estilo elegido es un puntazo. Utilizan la caricaturización y el cel shading como excusa para llenarlo todo de color, si bien utiliza un filtro con resultados bastante realistas, lo que lo consigue hacer que se parezca a un cómic americano. Las texturas, además, están dibujadas a mano. Las explosiones y pantallas de conducción son lo más espectacular del conjunto. Las primeras, por inmensas y bien animadas, y las segundas destacan por la amplitud del horizonte y posibilidades de exploración. La vida de «Borderlands» es muy larga, sobre todo probando los modos multijugador y picándote para conseguir infinidad de armas. Quizá falla un poco, con el paso del tiempo, en el modo en solitario, pero es un detalle menor teniendo en cuenta su duración y que se trata de todo un soplo de aire fresco en el género.



REVOLUCIÓN EN TODOS LOS SENTIDOS

El estilo directo y sin complicaciones de «Borderlands» lo convierte en un caso único. Podríamos decir que es un Zelda ambientado en el futuro, pero la comparación sería injusta para los dos. Los creadores (Gearbox, responsables también de la exitosa serie «Brothers in Arms») definen a su juego como Roll Playing Game, que es su visión de un FPS con profundos toques de rol. De hecho, según sus creadores se pueden conseguir hasta 87 trillones de variaciones sobre las armas (trillones, has leído bien), así que si te va eso de coleccionar, está claro que vas a tener entretenimiento para un buen rato. La aplicación más loca, la de generador aleatorio de armas, es otra curiosidad muy útil y vistosa, ya que el diseño de las mismas siempre es convincente.

FICHA TÉCNICA

- Take Two
- Shooter/rol
- Octubre
- 18+
- www.borderlands-eljuego.com

GUÍA DE JUEGO



¿Has probado «Fallout 3»? ¿Te pareció que se tomaba las cosas con demasiada calma? Pues «Borderlands» es la alternativa ideal. La elección de personaje es vital para el desarrollo de la aventura, así que mira más allá de la apariencia física del protagonista que te va a representar y fíjate en las habilidades que mejor se te den o más te gusten, como disparar a distancia, lucha cercana, resistencia y demás. Tras ir cumpliendo las misiones según el orden que queramos, cada subida de nivel nos permite enfrentarnos con garantía a enemigos más poderosos, tanto humanos que luchan por el control como seres que defienden su territorio. La utilización de vehículos para competir o desplazarnos también está muy bien conseguida, pero las mejoras que hagamos tienen poca repercusión en estas pantallas. Mientras juegas online, tienes la opción de entrar y salir de una partida en desarrollo sin perder privilegios. Al hacerlo en solitario, evidentemente, tienes que depender de la inteligencia artificial del juego, lo que quita algo del factor sorpresa y bastante diversión. Por cierto, aunque prometen unas 100 horas de juego, el final es algo así como el de «Halo 2», donde quedábamos a medias; mejor no te hagas ilusiones con esto...





Ben 10 Alien Force

Verde "alien" que te quiero verde y casi sin hacer ruido, la franquicia de Cartoon Network se ha hecho un hueco generoso en el corazoncito y el monedero de nuestra chavalería más jugona.

Películas, juegos de cartas, muñequitos... y, por supuesto, videojuegos. Las Navidades pasadas, «Protector of Earth» despachó dos millones y medio de copias en el mundo, y para estas las perspectivas son aún más estratosféricas al apoyarse en «Alien Force», última serie basada en las aventuras de Ben, un chaval de 10 años que descubre un super-reloj llamado Omnitrix que le permite transformarse en diez extraterrestres distintos. Ahora, cinco años después del descubrimiento, el ya muchachete Ben tendrá que agudizar su ingenio para encontrar a su abuelo Max, desaparecido inexplicablemente. Ayudado por su prima Gwen, nuestro héroe tendrá que solventar este problema doméstico al mismo tiempo que mantiene a raya a los alien invasores de turno.

Basándose en los episodios de la primera temporada de su flamante teleserie, seguiremos las evoluciones de Ben en sus múltiples encarnaciones extraterrestres: Swampfire, Big Chill, Humungosaurio, Jet Ray, Spidermonkey... Una treintena de ataques desbloqueables, más media docena de movimientos especiales y numerosos combos serán nuestras potentes armas para vencer a enemigos como Forever Knights, Xenocites, DNAliens o Highbreed. Aparte, podremos jugar como Gwen o como el "complicadillo" Kevin 11 a lo largo de numerosos escenarios de fluido scroll 3D y repletos de puzzles y plataformas, para que no falte de nada al guiso. Un modo cooperativo en las versiones PS2 y Wii, minijuegos en la DS y cantidad de gadgets y accesorios en la PSP completan este repertorio de rechupete.

FICHA TÉCNICA

- Namco Bandai
- Acción/Aventura
- Octubre
- 3+
- www.ben10thevideogame.com

DIEZ EN UNO

No cabe duda que el atractivo mayor de un superhéroe es la fantástica anormalidad que le diferencia del resto de los mortales. Pues bien, diez son las diferentes formas en las que se puede presentar Ben (en realidad nueve, porque una parte es atribuible a su lado humano), para goce de sus fans. Y es del todo excitante verle ponerse una vez más el Omnitrix y transformarse en poderosos alienígenas para combatir el mal. Así lo vemos en la piel de Fuego Pantanoso, en la del impacable Frío o en la del tremendo Humongusaurio para darles cera a los DNAliens. Cuidadín con el chavalote, que se las gasta.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

PES 2010



Tras una entrega anterior muy criticada, «Pro Evolution Soccer» debía regresar por sus fueros. Y lo hace con un golazo por toda la escuadra.

Que si online, que si movimientos robóticos, física del balón... Conscientes de que estaban perdiendo terreno frente a «FIFA», en Konami se pusieron las pilas durante los últimos doce meses para ofrecer el juego que los aficionados llevaban años esperando.

«PES 2010» aterriza con el ímpetu de una estrella deseosa de marcar en su primer partido. Técnicamente muy superior a todas sus anteriores entregas, sobresalen especialmente dos aspectos: el movimiento del balón y las reproducciones de los jugadores. Respecto al primero, por fin podemos decir que la pelota tiene un movimiento real en 360 grados, con libertad en los pases y lanzamientos, y sin estar restringido (ni pegado) al movimiento en carrera del jugador en posesión. En cuanto a los personajes, el parecido es increíble, con reproducciones tan fieles como permite la tecnología actual.

A la hora de jugar se aprecia un interesante aumento en la velocidad, y llegar a la portería es más fácil que de costumbre. No tanto porque los rivales sean sencillos de batir, sino porque el control está muy bien ajustado cuando jugamos offline. Los únicos que echan en falta un poco más de inteligencia son los porteros, con acciones puntualmente incomprensibles.

Han tenido que pasar 3 años para que se pueda disfrutar de un genuino «PES» en nueva generación, y durante ese tiempo «FIFA» ha crecido exponencialmente. Pero por primera vez en Xbox 360 y PS3, los usuarios tienen motivos para decantarse por un juego u otro dependiendo de su estilo de juego: en el «Pro» funcionan mejor las jugadas individuales y el lucimiento con el pad, mientras que «FIFA» apuesta por la espectacularidad y el multijugador. Ya no es cuestión de calidad, sino de preferencias. Tú eliges.

Ficha técnica

- Konami
- Deporte
- Octubre
- 3+

www.konami-pes2010.com

Nacidos para ganar

Muchos todavía juegan y veneran a «PES 6» como mejor entrega de la serie, y «PES 2010» es un heredero directo de algunas de sus virtudes y su estilo general. Para empezar, regresan los jugadores imparables. Si en «2006» era Adriano, ahora Ronaldo y Messi son los bólidos capaces de humillar a varios defensas. Por supuesto, la superioridad se tendrá que ganar con varias horas de práctica, pero una vez aprendidos los trucos básicos, algunos jugadores son goleadores natos. Por otra parte, las partidas online han mejorado en fluidez, si bien todavía se aprecian algunos retardos en que nuestros jugadores respondan, y sólo pueden competir cuatro usuarios simultáneos. Una curiosidad, el jugador tiene la posibilidad de elegir los comentarios.

Valoración

- Gráficos: ■■■■□□
- Jugabilidad: ■■■■■□
- Sonido/FX: ■■■■□□
- Originalidad: ■■■□□□

WWE SMACKDOWN vs RAW 2010

Un año más, "barra libre" de lucha libre. ¿Cuántos golpes te puedes "comer"?

Aunque en Europa la afición por el Pressing Catch está muy lejos de poder compararse con los niveles de Estados Unidos o Japón, la insistencia y el éxito del juego «Smackdown vs Raw» año tras año va a acabar consiguiendo que lo consideremos el «FIFA» de la lucha. Las actualizaciones anuales que nos trae THQ van mucho más allá de renovar la plantilla, y en esta ocasión han llevado hasta su máxima expresión la versión que vimos en 2008.

Tras cinco entregas de la serie en las consolas de nueva generación, debe ser difícil no ya incluir, sino pensar en novedades que puedan sorprender. Y aún así, las hay. Lo primero en llamar la atención de los aficionados será el modo entrenamiento, ya que aparece nada más poner el juego en marcha. Si bien los controles permanecen inalterados, este campo de pruebas nos sirve para experimentar con los luchadores todos sus movimientos, muchos de ellos exclusivos en cada púgil. Así, algunos de ellos son más hábiles a la hora de esquivar los agarres, mientras que otros pueden, por ejemplo, recuperar energía haciendo "vaciles".

Tampoco hay un salto técnico respecto a la edición de hace doce meses, y pese a todo los gráficos siguen siendo de lo mejor en el género. Los luchadores siguen brillando bajo los focos con sus aceites y sudores, la animación es perfecta, y se ha mejorado la inclusión de sangre, cosa que no sucede con tanta facilidad en la serie de televisión. Aquí, según vayamos golpeando, nuestros contrincantes se irán manchando de rojo intravenoso según los impactos que reciban.

El mayor problema del juego es que para dominarlo hay que haber probado los títulos anteriores, porque los tutoriales dan por hecho que conocemos algunos movimientos básicos.

Pero si eres fan, con los 67 bestiajos hipermusculados que tiene Smackdown, vas a pasártelo como un enano... gigante.











Ficha técnica

- THQ
- Lucha
- Octubre
- 16+
- www.smackdownvsraw.com

TU ERES EL QUE MANDA

La personalización siempre ha sido una característica importante de la serie, y este «WWE Smackdown vs Raw 2010» la lleva al límite. Puedes elegir de qué sexo es tu personaje, editar su historia (hay decenas de cinemáticas), escribir los detalles de cada uno de ellos y, después de todo esto, compartirlo por internet. Que haces la versión virtual de un colega tuyo y se lo quieres enviar en plan coña, pues se lo envías. ¿Que quieres encontrar a un luchador mítico sin tener que crearlo tú desde la nada? Pues utilizas el buscador y te lo descargas. Ya que el modo principal puede ser algo corto, las posibilidades que ofrece en este campo aumentan muchísimo las horas de juego, y más si tienes las agallas de enseñar lo que sabes en los cuadriláteros multijugador.

Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

SCOOBY-DOO! BIENVENIDOS AL MISTERIO

El can más cobardica, valiente, "Jacobo" o diminuto, según las circunstancias, salta de nuevo con su garbo habitual al territorio multiconsolero en una aventura en la que destaca sobre todo en su versión Wii.

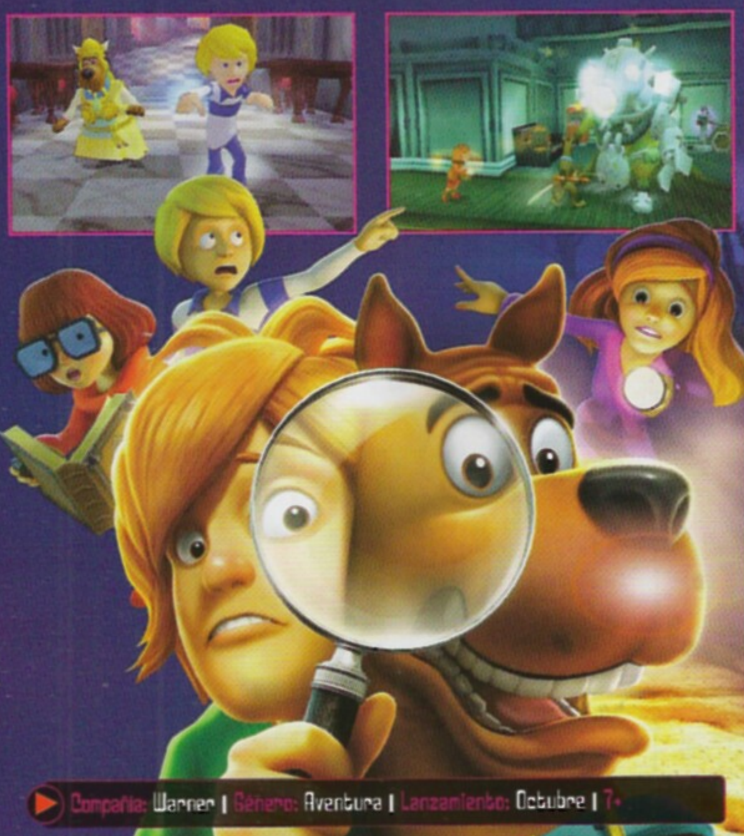
Así, en «Scooby-Doo: Bienvenidos al misterio», podremos poner a prueba nuestras habilidades como sabuesos para resolver variados rompecabezas, combatir a los asustadores enemigos (ya se sabe, fantasmas con sobrepeso, marineros descabezados, gárgolas vivientes, esqueletos cascabeleros...) y recopilar pistas que nos ayuden a desenmascarar cuanto antes cada uno de los enigmas que encierra la mansión encantada y sus alrededores siniestros. Porque, después de resolver cada misterio, es hora de utilizar los trajes especiales (con sus superpoderes correspondientes y sus ases en la manga) que se irán desbloqueando para Scooby-Doo, Fred, Velma y el resto de la panda y acceder a nuevas zonas en cada uno de los niveles.

En concreto, una veintena de escalofriantes escenarios, distribuidos a lo largo de cuatro misterios troncales a los que deberemos enfrentarnos con variadas armas, habilidades y ataques especiales. Unos gráficos de lo más cartoon, con nuestros héroes francamente rejuvenecidos (ni con el bótox marca Nicole Kidman lucirían mejor), sorpresas a tutiplén, guiños y gags típicos de la legendaria serie y un modo multijugador cooperativo de lo más burbujeante le ponen polvos pica-pica a un juego que hará las delicias de los scoobynómanos de ayer y de hoy.

UP&DOWN

▲ Diseño sorprendente, gags "pataslargas" y algún que otro misterio de lo más curioso.

▼ Funciones de los mandos Wii simplemente correctas y algo de agotamiento en la fórmula.



Compañía: Warner | Género: Aventura | Lanzamiento: Octubre | 7+

SINGSTAR MECANO

Ana Torroja y los hermanos Cano se han propuesto que te lo pases en grande cantando sus clásicos temas en el nuevo juego que ellos mismos protagonizan.

Si los suecos ABBA y la mítica banda Queen contaban ya con su propio «SingStar», ¿por qué no lo iba a tener también uno de los grupos musicales más importantes de nuestro país? Esto es lo que debió pensar la compañía Sony, segura de que lo ochentero nunca muere. Por ello, ha decido lanzar «SingStar Mecano». ¿Quién se lo iba a decir a ellos? Seguro que esto es cosa de "La fuerza del destino".

Desde ahora, en tus fiestas, Ana Torroja, Nacho y José María Cano tendrán pase vip para entrar en el salón de tu casa. Así que agarra tu micrófono inalámbrico, escoge entre sus 26 temas y canta sin parar con el trío español que ha batido todos los records de ventas dentro y fuera de nuestro país. Rememora cómo era aquello tan divertido de "Sombra aquí, sombra allá, maquíllate, maquíllate..." o "Allí me colé y en tu fiesta me planté, Coca-cola para todos y algo de comer ...". Seguro que mucho esfuerzo no te costará. Sus letras están grabadas en nuestra memoria y temas como "Mujer contra mujer" se han convertido en auténticos himnos. Además, esta es la primera vez que un grupo español protagoniza en solitario un videojuego. Redescubre los grandes éxitos de Mecano y sus videoclips originales en este juego disponible también para PS2. Y recuerda: prohibido desafinar.

UP&DOWN

▲ Es un grupo mítico que por fin ha llegado al karaoke de «SingStar». La versión para PS3 cuenta con cuatro exclusivas canciones.

▼ Probablemente sean los más maduritos quienes le saquen mayor jugo a un «SingStar» tan identificado con una generación.







Compañía: Sony | Género: Musical | Lanzamiento: Noviembre | 7+

TEXTOS: JOTACÉ

EyePet

El subgénero de "cuidado y disfrute de mascotas" alcanza una nueva dimensión con este asombroso juego que materializa por arte de magia un mascota muy mona. Bombazo navideño asegurado.

Si alguna vez has tenido que soportar algún chaparrón doméstico, desencadenar tormentas o tragar sapos y culebras porque en casa no te dejaron tener una adorable mascota a la que sólo le falte hablar, ahora es hora de acometer la revancha: porque «EyePet» es la perfecta excusa para meter a un lindo animalito en el hogar. Estamos, como su nombre indica, ante un nuevo birlibirloque de London Studio, que en este caso se benefició de las cancelaciones de títulos como "The Getaway" y "Eight Days", dejando al desarrollador vía libre para que se centrase en este original juego, que nos propone nada menos que la posibilidad de interactuar con una nueva mascota virtual como si fuera totalmente real. Hay que decir que el reto está planteado de principio al fin, ya que podremos asistir al nacimiento de nuestra criatura rompiendo el cascarón y, más adelante, cuidarla, jugar con ella, educarla, darle de comer... Todo ello a través de la cámara PlayStation Eye, que nos materializará al bicho donde queramos, para el disfrute de toda la familia. Por supuesto, las posibilidades de interacción y distracción serán máximas: podremos personalizarlo y vestirlo a nuestro antojo, observando las reacciones ante los looks que le propongamos. Y es que el catálogo de

Valoración

GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	6/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	5/6

MOLDEANDO A LA CRIATURA

¿Es un mono? ¿Es un perrillo? ¿Un pitufo sin depilar? ¿Un gremlin de secano? ¿El eslabón perdido en la evolución del koala? Evidentemente, el diseño de «EyePet» fue uno de los quebraderos de cabeza de London Studio. Desde un principio tuvieron claro que debía ser peludo, con rabito y con cara antropomórfica para acentuar su expresividad y gestualidad. Así, se optó por una apariencia de mono aunque con reacciones de gatito. Aunque eso de que salga de un huevo choca un poquito en el bicentenario de Darwin.

GUÍA DE JUEGO









...cnica

	Sony
	Simulación/minijuegos
	Octubre
	3+
	www.eyepet.com

ABRACADABRA, TARJETA MÁGICA

El perfecto "hueso" para nuestra mascota es la tarjeta mágica, que nos permitirá elegirle juguetes tales como una cama elástica, una máquina de burbujas y otros objetos con los que se lo pasará en grande. Y, como en otros juegos de reciente cuño, si le dibujamos un avión, un coche, una marioneta o un robot, las figuras cobrarán vida ante nuestros ojos y harán que nuestro amiguito se lo pase de fábula interactuando.



emociones de la mascota es asombroso: se mostrará encantado cuando le sorprendamos con un nuevo juguete, agradecido cuando esté triste y le acariciemos... Está claro que «EyePet» es uno de los pesos pesados para la campaña navideña.

Juego muy social

Desde que fue mostrado en diversas ferias y convenciones, London Studio dejó muy claro que su juego se enmarcaba en el catálogo "social" de la consola. Esto es, que sirve para alentar y alimentar las relaciones familiares y promover el entretenimiento colectivo. Nada de experiencias individualistas tipo "tamagochi". Así, padres e hijos se lo pasarán en grande lanzándole una pelotita para que la persiga, dándole palmadas para que se ponga patas arriba y se le rasque la panza, incluso enseñándole a "hablar" mediante graciosos ruidillos...

También «EyePet» sirve para concienciar con la responsabilidad que acarrea tener una mascota, sobre todo por si algún día damos el salto al "carne y hueso". Realizando tareas y cuidados a diario y elaborando un calendario estricto, podremos obtener como gratificaciones nuevos y divertidos juegos de la mascota. Cuanto más aprenda, más emocionantes y complejas serán las actividades que podrá realizar. Y es que "EyePet" (la mascota) tiene su propia personalidad: si no le haces caso, actuará de forma independiente e intentará llamar tu atención, ya que, por supuesto, reconoce nuestra voz y hasta la forma de la cara. En fin, un juego que promete dar mucho que hablar y que puede abrir una vía para la PS3 y para el subgénero de interacción social.



De lo más facilito es empezar a disfrutar desde ya con tu "EyePet", más que virtual casi una mascota real. Basta con enchufar la cámara PlayStation Eye, ajustar la imagen del entorno donde queramos jugar e introducir la tarjeta mágica en la ranura. En un instante, veremos cómo un huevo se rompe y aparece nuestro nuevo amiguito, con la envergadura de un



chihuahua y ávido de mimos y jugueteos.

Pero ojo que es un ser "vivo", por lo que habrá que hacerle chequeos de salud y estar atento a su dieta y alimentación. El monito aprenderá todo lo que le enseñemos, incluso a copiar nuestros dibujos (esto es una de las gracias más asombrosas) que se transformarán en imagen 3D en movimiento cuando se los mostremos a la cámara. También estará muy agradecido ante cualquier cambio de vestuario y apariencia que propongamos, incluyendo cortes de pelo o trajecitos de juzgado de guardia. Pero eso es lo bueno de ser una mascota virtual (cualquier caniche con sentido de la estética nos hubiera soltado un mordisco). En fin, todo un universo mascotil para descubrir que va a enganchar a toda la family..

GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS

Tras su paso por Nintendo DS, «Chinatown Wars» regresa al mundo de las portátiles, esta vez replanteado para la pequeña de Sony. Volvemos a Liberty City (la ciudad ficticia más real de la historia) a la antigua usanza, con una perspectiva aérea que nos traslada a los primeros compases de la serie. Cifras de ventas aparte, siempre es digno de celebración que un juego aparezca en diferentes plataformas, y más aún si se trata de un producto de la calidad de «Chinatown Wars», la visión que los chicos de Rockstar, esos magos de la tecnología moderna, nos ofrecieron para Nintendo DS. Con alguna que otra novedad reseñable, sobre todo en lo que se refiere a la adaptación a la pantalla de PSP, esta historia de la mafia china es una conversión redonda. La calidad gráfica, sobre todo a nivel de texturas, ha sido ampliamente mejorada, dando un aspecto más serio y menos de dibujo animado que su versión anterior. Aunque no todo van a ser buenas noticias. Una de las características que Rockstar sacó partido en Nintendo DS fue el uso de su pantalla tácil, añadiendo minijuegos como romper cristales, rebuscar en la basura o robar coches, perfectamente implementados. PSP no dispone de pantalla táctil, por lo que dichos minijuegos han sido adaptados a los botones de la consola. ¿Qué novedades encontramos entonces? Nuevas misiones, personajes, movimientos y efectos de luces y partículas mejorados. En definitiva, lo fundamental para disfrutar de este pequeña maravilla portátil y todo lo que contiene: una historia seria y madura, acción sin tregua y una inmensa variedad de misiones que cumplir. El intrincado y peligroso mundo de la mafia oriental te está esperando.

VALORACIÓN

- GRÁFICOS: ■■■■□□
- JUGABILIDAD: ■■■■■□
- SONIDO/FX: ■■■■□□
- ORIGINALIDAD: ■■■■□□

¿Y QUÉ HAY DEL MULTIJUGADOR?

Hoy día parece que un juego no es lo mismo si no tiene multijugador. «Chinatown Wars» dispone de una variedad de modos para todos los gustos. Desde defender un territorio con la ayuda de un compañero, enfrentarte a él en encarnizadas batallas en varios escenarios o competir en frenéticas carreras en cinco torneos diferentes. Lo suficiente como para mantenerte entretenido durante mucho tiempo tras concluir la aventura principal.

FICHA TÉCNICA

- Rockstar
- Acción
- Noviembre
- 18+
- www.rockstargames.com/chinatownwars

TEXTOS: WILLIAM VAN DIJK

F1 2009

Mucho tiempo ha tenido que pasar para volver a disfrutar del ensordecedor sonido de los bólidos de Fórmula 1 en terreno videojueguil.
Después de manear la perdiz con cuestiones de licencias, el estudio británico Codemasters se hacía con los derechos, pidiendo paciencia para trabar con un motor gráfico que estuviera a la altura de las circunstancias. Por fin, tras una larga espera, el resultado llega primero a Wii y PSP.
La edición de portátil ha sido una de las que más trabajo ha dado al estudio –creador, entre otros, del aclamado DiRT- a la hora de confeccionar un motor gráfico exento de bajadas en la tasa de frames, sin ralentización alguna que pueda entorpecer la frenética velocidad que se respira en los circuitos oficiales del torneo. El trabajo que se ha realizado ha sido poco menos que loable: tenemos a nuestra disposición todos los coches oficiales, así como también la posibilidad de competir en una temporada al completo cambiando las posibilidades de carrera a nuestro antojo, como suele ser habitual en los títulos que se basan en este deporte.



Poco se puede decir sobre las modalidades de juego, que no van más allá del estandarte habitual del género, aunque no sucede lo mismo con el plano del control, sin duda el más llamativo de todos en tanto permite a los jugadores manejar un bólido de carrera con la mayor sencillez, a caballo entre la simulación y el arcade: ideal para disfrutar a tamaño de bolsillo. Es inevitable pensar en las nuevas reglas de carrera, que también se han incluido, así como una interfaz novedosa al estilo propio de la compañía.
Sin lugar a dudas, uno de los títulos de la temporada. Cumple las expectativas y marca un nuevo listón para sus sucesores. Antes de que acabe el campeonato, estamos a tiempo de disfrutar de lo que ha dejado tras de sí esta competición en 2009.

Valoración

- GRÁFICOS ■■■■■■
- JUGABILIDAD ■■■■■□
- SONIDO/FX ■■■■■□
- ORIGINALIDAD ■■■■□□



Ficha técnica

- Codemasters
- Conducción
- Noviembre
- 3+
- www.es.codemasters.com





MÁXIMO REALISMO

El punto más destacado de «F1 2009» es el realismo que transmite a los mandos de la consola. La sensación de velocidad es muy superior a la de cualquier otro título que hayamos conocido anteriormente en la consola, sin que ello se transcriba en fondos poco llamativos a primera vista. Nada más lejos de la realidad, el compendio técnico marca tendencias en una consola que no deja de sorprendernos en esta faceta por mucho que pase el tiempo.



BEATERATOR

Rockstar puede con todo. Si les parece poco desarrollar varios «Grand Theft Auto» al año, un juego de ping-pong o el regreso de Eastwood al salvaje oeste en «Red Dead Redemption», ahora le toca el turno a un simulador musical que, al contrario de lo que hemos podido ver en la industria en los últimos años, no apuesta por tocar un instrumento, sino directamente por componer canciones de hip hop, funk o de cualquier otro estilo musical que use loops, o samples, como se diría en la jerga del mundillo.

La idea no va mucho más allá de la de los editores musicales tradicionales que se utilizan para componer las melodías que más tarde rompen en las pistas de baile. Además de componer nuestra propia canción también tenemos la posibilidad de modificar otras que vienen por defecto, reduciendo el tempo de la melodía, ajustándola para que pueda combinar con otro sonido que hayamos preparado previamente. El compositor norteamericano Timbaland ha sido el encargado de llevar la batuta del desarrollo, añadiendo ideas y melodías al pack final. Por supuesto, como todo buen 'negrata', se asegura así aparecer caricaturizado en la portada del UMD, así como representado un centenar de veces por medio del presentador de turno que está en los platos.

Una vez tengámos nuestra melodía basta con importarla para crear un archivo con la extensión .wav que más tarde podemos subir a la página web oficial de la compañía para o bien fardar de nuestro estilo o conocer las composiciones de los demás (y utilizar posteriormente en nuestro estudio si nos interesa). «Beaterator» no es un videojuego a la usanza tradicional, sino un editor que todo apasionado de la música debería tener en su haber por la calidad que atesora.



VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■■□□

JUGABILIDAD ■■■■□□

SONIDO/FX ■■■■■■

ORIGINALIDAD ■■■■■□

TOCA TU MÚSICA, FORASTERO

Componer es realmente fácil en «Beaterator». Lejos de otros editores que han aparecido para otras consolas en su día, la obra de Rockstar facilita todo el proceso de creación con diversos tutoriales que facilitan el componer una melodía como base. Si no tenemos oído para poder crear música siempre podemos aprender cómo se elabora una pista de audio desde el comienzo, sin cortina alguna que nos impida disfrutar de un juego que francamente no tiene desperdicio.

FICHA TÉCNICA

RockStar

Musical

Octubre

3+

www.beaterator.com

TEXTOS: JOTACÉ

FORZA MOTORSPORT 3

A la espera de «GT 5», la saga de Xbox se coloca a la cabeza de simuladores automovilísticos en el mercado. Elegancia en la conducción y generosidad en el garaje son sus acelerones

Ah, el placer de conducir: la carretera como una lanza de mercurio afilándose en un punto del horizonte, los paisajes alrededor como parches multicolores que se comban y agitan siguiendo nuestro cambio de marchas, el espléndido aislamiento y soledad del piloto de fondo, el motor sonando como si tuviera la sinfónica de Chicago miniaturizada y cómodamente instalada entre sus bujías... Ya, parece un anuncio de algún coche pijo pero, en realidad es el rosario de sensaciones que van brotando al ponerse a los mandos del, hoy por hoy, y hasta que llegue el que todos estamos pensando, mejor simulador automovilístico del mercado. Realmente admirable lo de esta franquicia de Turn 10: sin distracciones ni zarandajas ni packs de expansión ni aperitivos-amago, han ido sacando un título cada dos años para territorio Xbox con un nivel altísimo que ahora llega a su máxima expresión con esta última entrega.

¿Te gusta conducir?

La verdad es que, viendo la avalancha de juegos del género que van llegando a nuestras consolas en estas semanas (desde franquicias-troncomóvil a virguerías miniaturizadas a la espera del hermano mayor que nunca llega), uno se llega a replantear todo este circo: ¿no son, en el fondo, todos iguales? ¿No tienen que andarse con maqueos y tuneos más o menos bastardos para evitar la verdadera madre del cordero? Pues bien, «Forza motorsport 3» se ha dejado de castillos en el aire y ha explorado un concepto fetén: ¿cómo es el coche que quieres conducir en sueños? Puede ser un exótico deportivo como el Audi R8 V10, un clásico coche de carreras americano como el Ford GT o un bólido importado como el Nissan 370Z. Estos, o casi 400 más. Pues bien, ahí está, al alcance de nuestra mano: cógelo y dómalo.

Y del deseo a la realidad se llega de la única manera posible: con clase y un motor brutal, que garantiza 60 frames por segundo y mil capas de vinilo para que cada coche luzca de fábula.

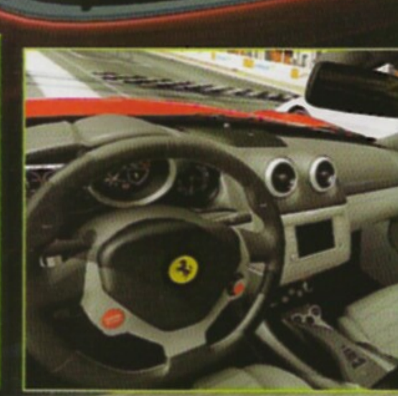
AYUDITAS

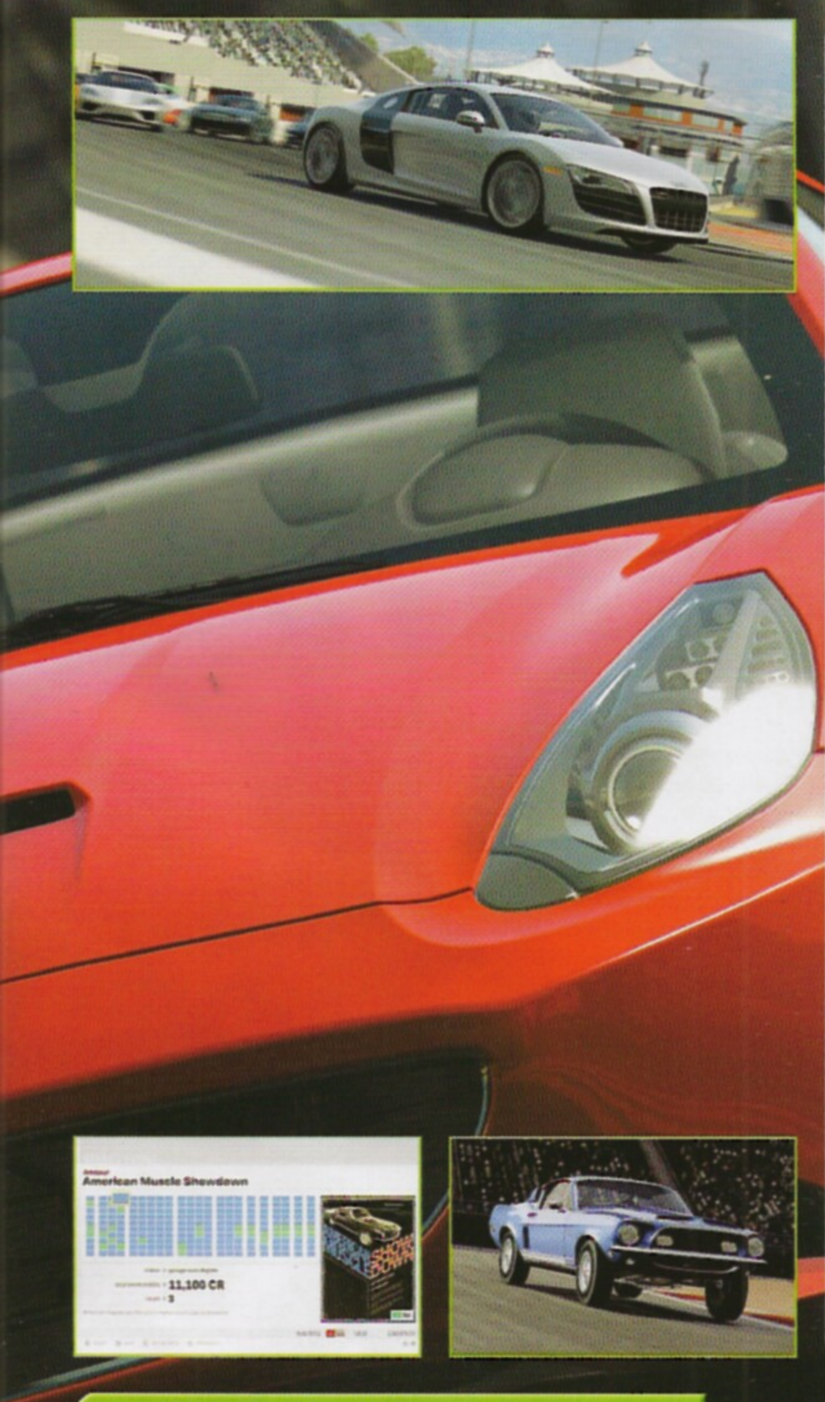
▸ También tendremos algunas ayudas extra para mejorar nuestra conducción tales como la herramienta «Mejora rápida», que facilita el tuneo fino del motor, la visualización de una línea sobre la pista con la ruta recomendada, el frenado automático y hasta la posibilidad de desactivar el consumo de combustible y neumáticos. Ojo también a las recompensas, sobre todo los Puntos de Experiencias para agudizar nuestra pericia al volante.



FICHA TÉCNICA

- Microsoft
- Conducción
- Octubre
- 3+
- http://forzamotorsport.net







Todo ello hace posible que lo que rodea a la experiencia de la conducción (desde daños y derrapes a reacción del público en las gradas) esté cuidado al máximo, con un gran lavado de cara y una ITV exhaustiva. Así, recorreremos cien de las pistas más famosas del mundo (Laguna Seca, Silverstone, Mugello, Suzuka...) y escenario naturales tan fabulosos como la montaña de Montserrat, sin ir más lejos. Cierto que en estos casos la velocidad se resiente (según el coche que usemos, claro), pero una dosis de contemplación tampoco viene mal. Ya que hablamos de peros, aparte de algunos desajustes en sombreados y FX lumínicos, los modos multijugador también son mejorables (aunque en Xbox Live hay para dar y tomar), sobre todo el de pantalla dividida. Pero todo ello es pecata minuta al redescubrir la clásica competitividad en el asfalto y lo sencillo y directo de menús y modos de juego (ojo a la mejora del modo carrera). Lo dicho, un purasangre gozoso.





SEGUNDA OPORTUNIDAD

Entre las nuevas herramientas disponibles en el juego destaca la posibilidad de rebobinar la jugada y reiniciar la carrera justo antes de que las cosas se empiecen a torcer. Una segunda oportunidad algo «tramposilla» disponible en todos los modos de juego menos en el Prueba de conducción y que nos permiten disfrutar de la belleza de los accidentes en plan «Crash», de J.G. Ballard. Pero sin guarrindonguerías.



VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■■
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

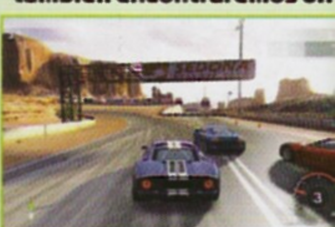
GUÍA DE JUEGO



Antes que nada, y para evitar posteriores disgustos, podremos elegir los tres niveles de dificultad disponibles: ocasional, habitual y serio. Con ello tendremos más dominio en las curvas y más facilidad de adelantamiento, ya que



la cantidad de coches en pista es discreta. Los controles son los clásicos: RT para acelerar, LT freno, LB embrague, RB cambiar de cámara, A freno de mano, B subir de marcha, X bajar, Y retrovisor... y el «back» para activar el rebobinado. La información en pantalla también es completa para no perder ripio, aunque también encontraremos un



seguimiento de nuestras actuaciones que permitirá acceder a nuevos contenidos, al igual que los 50 niveles de conducción. Ah, y si el mando de la 360 se te queda pequeño, dale caña al volante inalámbrico, sencillamente perfecto para este juego.



TEXTOS: WILLIAM VAN DIJK

Wii

NEW SUPER MARIO BROS.

Mario vuelve por la puerta grande en una aventura 2D con sabor añejo. Estas invitado... y tus amigos, también.

El éxito de «New Super Mario Bros.» en Nintendo DS no podía pasar inadvertido a ojos de las altas esferas de Nintendo. Los rumores que hablaban de una posible edición para Wii eran ratificados en la feria más importante de videojuegos, el E3 de 2009, tras un alud de aplausos que agradecían el regreso del Mario más tradicional. Luego comenzaron las dudas. Quizás no era la consola más adecuada, o el sistema más indicado para despertar la atención de la gente. Nadie sabía a ciencia cierta qué estaba preparando el equipo de Shigeru Miyamoto, genio entre genios, hasta que hubo ocasión de probar el juego in situ. Desde ese momento en adelante las críticas se apaciguaron: ahora ha llegado el momento de probar el juego, de ver si realmente sería capaz de cumplir las expectativas.

La respuesta no podría ser más clara: «New Super Mario Bros.» conserva la esencia tradicional de la franquicia en Wii exactamente igual que lo hacía en Nintendo DS, con la inclusión de un aliciente de lujo que pasa por poder jugar como antaño con otros tres amigos recorriendo los mismos escenarios que nosotros. De hecho, si algo caracteriza a esta nueva entrega de la franquicia es precisamente su polivalencia. Después de «Mario Galaxy», esta es la aventura del fontanero más completa que aparece desde hace tiempo, una mezcla a partes iguales entre «Super Mario Bros 3» y «Super Mario World 2», donde la magia tradicional de Nintendo se conserva fresca. Qué diablos, logra recuperarse (si es que alguna vez ha flaqueado) gracias a todo un alarde de imaginación.

Triple Gozo

El título se divide en tres secciones. La primera nos permite disputar la aventura pasando por nuevos mundos, cada uno con su peculiar ambientación (nieve, desierto, praderas, etcétera), la segunda nos invita a participar con varios amigos en un estilo de juego similar, pero con una pequeña diferencia: ahora podemos competir con uno de los cuatro personajes que aparecen en pantalla. Bien sea empujándoles fuera del escenario o sencillamente tratando de obtener antes que nadie los power-ups (setas que reducen el tamaño de Mario, estrellas que otorgan invencibilidad...). Además de ser el más divertido, es también el más innovador de los tres, ya que se ha medido con lupa la jugabilidad para evitar que los expertos puedan terminar el juego en un abrir y cerrar de ojos. La tercera modalidad es un cara a cara en toda regla, todos contra todos. Aquí disfrutamos más que nunca de los añadidos en forma de traje (genial la inclusión del pingüino que posibilita deslizarnos ágilmente por el hielo, o la hélice para planear). Es, en fin, una nueva vuelta de tuerca al concepto tradicional que, acompañado de las melodías que relacionamos desde la infancia con la franquicia y de un motor gráfico colorista a rabiar, hacen de este «New Super Mario Bros.» una auténtica pieza de coleccionistas que con el tiempo acabará por ganarse, a buen seguro, el ansiado estatus de culto.



VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■■■■

JUGABILIDAD ■■■■■□

SONIDO/FX ■■■■■■

ORIGINALIDAD ■■■■■□



UTILIZA TUS HABILIDADES

▸ En «New Super Mario Bros.» hay varias habilidades que debemos potenciar al margen de las que ya conocemos de entregas anteriores. Dos de ellas han captado especialmente nuestra atención: la posibilidad de disfrazarnos como un pingüino para deslizarnos por el hielo a velocidades vertiginosas, que otorga un nuevo punto de emoción a la partida por la novedad, y la hélice que permite a Mario (o a Luigi) planear durante unos instantes. No nos olvidemos tampoco de Yoshi, que tiene su pequeño papel protagonista en la aventura.

FICHA TÉCNICA

Nintendo

Plataformas

Noviembre

3+

www.nintendo.es

A FONDO



GUÍA DE JUEGO

A la hora de la verdad no existen muchas diferencias entre el control del «New Super Mario» tradicional de portátil si se compara con esta última obra de Nintendo. No obstante, siempre queda esa pequeña disfunción en el control, que ahora se controla íntegramente con el revolucionario sistema de Wii, a la que tendremos que acostumbrarnos durante las primeras fases del juego.
Si lo que queremos es descubrir el final de la aventura o sencillamente cerciorarnos de que el nivel de dificultad del juego (amplificado con respecto al original), podemos estar tranquilos en este sentido, ya que Nintendo ha incluido una nueva opción que a buen seguro salvará el pellejo a más de un jugador que, curiosamente, se ha denominado la "Súper Guía". En el caso de perder ocho vidas seguidas en un mismo nivel, Luigi saltará a escena mediante una pequeña casilla verde que podemos activar siempre y cuando queramos (no es obligatorio). Si nos decidimos por ello, el hermanísimo aparecerá en escena para explicar paso por paso cómo superar ese salto imposible o enemigo que se nos resiste. Un último aviso: mucho cuidado con los enemigos, que ahora requieren más esmero para morder el polvo, especialmente los Hammer Brothers o el propio Bowsy, hijo de Bowser, que hará lo indecible por hacernos la vida imposible.

NO DEJES QUE TE GANEN

▸Si de algo puede presumir esta nueva aventura del fontanero es precisamente de contar con un modo en cooperativo dividido en dos franjas: la primera, más light, nos pide ayudar al prójimo. La segunda, nuestra favorita, se convierte en un reto divertidísimo para impedir que nuestros compañeros se hagan antes que nadie con las monedas del escenario. Aquí vale todo, ya sea empujar o fastidiar a posta sin importar las consecuencias. No hay reglas, lo importante es salir victoriosos, sin olvidar en ningún momento la esencia que caracteriza a este personaje, que siempre imprime un punto carismático a sus historias, por lo que la competición se abre a públicos de todas las edades. De lo mejorcito del juego, sin duda.



TEXTOS: WILLIAM VAN DJIK

Wii

MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS DE INVIERNO

Después de protagonizar una de las aventuras más divertidas de la temporada pasada en sus Olimpiadas de Beijing, las dos mascotas más populares de la industria unen sus fuerzas para ver quién es el justo campeón de los Juegos de Invierno de Vancouver, que tendrán lugar en febrero de 2010.

La nieve es, por lo tanto, la protagonista de esta segunda unión entre los personajes más clásicos de Nintendo y Sega.

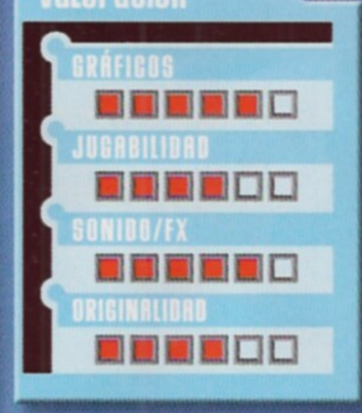
Esta última compañía, encargada del desarrollo del título, ha tomado buena cuenta de los errores del pasado para realizar una conversión completamente nueva, con gráficos mejorados y una jugabilidad basada en el Balance Board, opcional en todo momento aunque tremendamente divertido si apostamos por él.

Nuestros héroes se enfrentan entre sí en distintas modalidades, entre las que encontramos Esquí, Snowboard, Patinaje artístico, Hockey sobre hielo o Curling por mencionar unos cuantos ejemplos del cómputo total de deportes. Dentro de cada una de las 20 disciplinas en las que podemos competir hay distintas variantes, por lo que tenemos juego para rato, si bien los personajes no varían demasiado independientemente de cuál de ellos escojamos.

Yoshi, Mario, Luigi, Wario, Waluigi, Sonic, Tales o Donkey Kong son parte de la plantilla con la que debemos competir, entrenar e incluso dejar volar nuestra imaginación en las pruebas de Fantasía, que proponen divertidos retos multijugador al estilo Mario Kart. Además podemos irnos de compras por la ciudad virtual con el único objetivo de disputar divertidos minijuegos o para adquirir nuevos objetos que hemos de desbloquear previamente.

Con todo, este Mario y Sonic vuelve a situarse entre los mejores títulos de la consola gracias a su apuesta sin tapujos por la diversión pura y dura. Si a nivel gráfico no nos sorprende, lo hará a nivel jugable.





No faltan los famosos toboganes por los que se desliza ágilmente Sonic.

Valoración

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

Ficha técnica

SEGA

Deportivo

Octubre

3+

www.sega.com

OLIMPIADAS PORTÁTILES

Una de las grandes novedades respecto a Beijing radica en la edición de portátil, que esta vez se ha trabajado con más esmero. El modo RPG es el primero que nos da la bienvenida, el nexo perfecto para no ceder el protagonismo del juego a las pruebas deportivas sin más trasfondo. Ahora se hace más llevadero terminar el juego por aquello de saber en dónde quedará la disputa entre Donkey Kong y Yoshi.

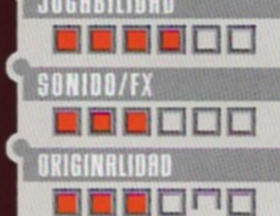


MY BABY 2
¡MI BEBE HA CRECIDO

Los nenes han crecido y ahora quieren absorberlo todo como esponjas. Son de ricos... Sí monísimo/a aunque también más inquieto/a. El percentil se nos ha ido a los 15 meses y ahora con sus dos patitas va por aquí y por allá tocándolo todo y demandando muchas más cosas. Está en la edad de aprender y para nosotros, stylus en mano, supone muchos más retos: enseñarle a hablar, bailar, saltar, subir las escaleras...¡Cuidado, que se la pega! No hay que olvidar que sigue siendo un bebé y como tal se merece más atención si cabe que en el primer «My Baby». Como en éste, la mecánica del juego es sencilla, aunque al igual que en la vida real, deberemos ser sacrificados y constantes. No obstante nuestra criatura alguna vez se puede declarar en rebeldía y no hacer lo que tu quieres, o mostrar su incomodidad por estar mojado y justo cuando le estés cambiando, ¡zas! se lo vuelve a hacer. Claro que si somos organizados podremos controlarle mejor. Así deberemos aplicarnos en los horarios de sus comidas, a la hora de bañarle y de acostarle, con la correspondiente lectura de un cuento, antes de que cierre sus ojitos; te lo agradecerá de mil amores. En diferentes escenarios de la casa y fuera de ella -un buen momento para comprarle de paso ropita y juguetes- interactuaremos con nuestro bebé y siempre reaccionará a tus estímulos, cuando le hables a través del micrófono o le acaricies por medio del stylus. Ni que decir tiene que se te puede caer un lagrimón la primea vez que le escuches decir "Te quiero".

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□











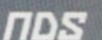


LOS BEBÉS DAN EL SALTO A LA WII

La primera entrega superó con creces el millón de unidades vendidas. Tal éxito dio pie a los desarrolladores para que hicieran de esta segunda parte una versión de lo más apañada para Wii. El objetivo de cuidar a un bebé es el mismo, aunque se hace de forma diferente, interactuando con él a través del Wiimote. Lógicamente aprovecha la potencia del motor, acumulando más animaciones y mejores gráficos, pero la esencia es la misma que en DS.

FICHA TÉCNICA

Nobilis
Simulador
Octubre
3+
www.mybaby-world.com



MARIO & LUIGI
VIAJE AL CENTRO DE BOWSER

Aunque últimamente el "bigotes" de quien más se habla no sea precisamente él, nuestro incombustible Mario está dispuesto a recuperar el trono por la puerta grande y con la ayudita inestimable de sus amigos.

No sólo el olímpico Sonic, sino su fratello Luigi, que volverá a ser su fiel escudero después de vivir un par de aventuras en comandita (la última, «Partners in time» también para DS). Y aquí la sociedad fontanera tendrá que hacer más piña que nunca, ya que se enfrentan a un indómito reto: los jugos gástricos, residuos orgánicos y paredes intestinales de Bowser. Como en "El chip prodigioso", nuestros héroes se miniaturizarán por culpa del mad doctor Fawful y serán engullidos por la bestia, que a su vez deberá espabilar para evitar que su castillo arda como una cerilla.

Por tanto, tendremos dos juegos en uno, controlables por separado y alternativamente en la pantalla superior (Bowser) e inferior (Mario y Luigi). Arriba, la faceta más exploradora y atacante y, abajo, la plataformera y hasta rolera a base de combate por turnos. Como Bowser, exploraremos una gran variedad de lugares externos tematizados, mostrados desde una perspectiva isométrica. Y en la piel de los hermanos, descubriremos niveles "orgánicos"con una perspectiva de "scrolling" lateral 2D de toda la vida. Aparte, podremos activar un mapa que ofrece una vista general de las regiones visitadas y de las que aún nos quedan por reconocer. Un guión ingenioso elaborado a lo largo de un buen puñado de capítulos, un look ligeramente cel-shaded que le da un toque comiquero (y cómico) a la cosa y numerosos cameos de veteranos y habituales personajes de la casa (que nos echarán un buen cable tutorial) redondean un juego original y entretenidísimo que demuestra que la chistera de Mario es casi infinita.

FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Rol
- Octubre
- 3+
- www.nintendo.es

VALORACIÓN

GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	3/6
ORIGINALIDAD	4/6

COORDINACIÓN ANTE TODO

Está claro que la sincronización es esencial para triunfar en esta original aventura: todos los ataques de los protagonistas se descargan con combinaciones de botones y, para que causen más daño, deberemos dominar el timing a la perfección y medir los tiempos tanto en ataque como en defensa. A medida que avancemos por al entrañas de Bowser, aprenderemos nuevos movimientos, tanto en solitario como en equipo, y encontraremos elementos que les ayudarán en las batallas o a la hora de resolver puzzles.

STYLE BOUTIQUE

Aunque sea un chascarrillo de juzgado de guardia, el stylus nunca ha tenido más "estilus" que con este juego más fashion que la fiesta Halloween de Paris Hilton.

Y es que «Style Boutique» convierte la DS en una perfecta factoría de moda que combina creatividad y buen gusto estético a la hora de darle la puntada y la puntilla a una colección de ropa de lo más vanguardista, acompañada por accesorios chic y los más elegantes calzados. Así, el reto consiste en convertirnos en el propietario (propietaria más bien) de una boutique exclusiva y lanzarla al estrellato de la "milla de oro" de la ciudad. Pero como el trabajo de la moda también es laborioso y sudoroso, tendremos que hacer compras de inventario, control de cuentas y hasta mantener felices a un número cada vez mayor de clientes que recurren a nuestros consejos como gurú del estilo. Tiembla, Brüno....

Antes que nada, deberemos aprovisionar la tienda con hasta diez mil artículos de 16 diseñadores distintos, cada uno de ellos con su propio estilo y rango de precios. Algo más complicado de lo que parece, porque deberemos adecuar cada artículo con el gusto y el presupuesto de las clientas que a diario entren por nuestra puerta. Si quedan satisfechas, volverán y se lo contarán a sus amigas. Si no, a la lista negra de la jet del barrio. Aparte, el cartucho incluye una enorme variedad de rasgos y complementos para personalizar nuestros personajes y maniquíes, desde peinado y maquillaje a forma de rostro y cuerpo. Unos menús sencillos, gráficos llenos de color y "buena costura" y un ajustado y completísimo control desde la pantalla táctil le ponen un lazo rojo a un juego que, desde luego, nos hace estar "enamorados de la moda juvenil", como cantaban aquellos. Además podrás defender tu estilazo en estupendos concursos, y hasta ganar un premio exclusivo para tu tienda y ser portada de la revista Pasarela. ¡Qué fashion!



FICHA TÉCNICA

Nintendo
Gestión
Octubre
3+
www.nintendo.es

EXPANDIENDO EL NEGOCIO

¿Para qué conformarse con un local cuando se puede aspirar a una franquicia? Así, el juego nos da la oportunidad de expandir nuestros horizontes conectándonos en red local con tres amigos para hacer un concurso de pasarelas y ver quién tiene el mejor ojo para la moda. Aparte, con dos juegos por separado podemos conectarnos en red local para visitar la tienda del otro. Y, de remate, la conexión Wi-Fi permite visitar las tiendas de otros jugadores para ver sus mejores trapitos. En fin, un negocio sin fronteras.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos



Marvel Ultimate Alliance (PS3/XBOX 360)

Desbloquear personajes:
Hulk: Consigue los cinco reguladores Gamma
Jean Grey: Consigue los cinco cascos M'Kraan
Thor: Consigue las cinco Runas Asgardianas
Ms. Marvel: Termina la fase de Nueva York
Masacre: Termina la fase de Washington D.C.
Puño de Hierro: Únete a los rebeldes al elegir bando.
Pájaro Cantor: Apoya el registro de superhéroes al elegir bando.

Uncharted 2: El Reino De Los Ladrones (PS3)

Elementos desbloqueables
Desbloquea el modo de dificultad Aplastante: Completa el juego en el nivel de dificultad Difícil.
Personajes desbloqueables:
· **Marco Polo (Héroe):** Obtén el trofeo de platino. Coste: Gratuito.
· **Genghis Khan (Villano):** Completa el juego en el modo de dificultad Aplastante. Coste: 1.500.000 de dólares.
Dinero extra:
Si has jugado al primer «Uncharted: El Tesoro de Drake», recibirás dinero extra al pulsar cuadrado en la tienda. De esta forma, la consola leerá la memoria buscando partidas guardadas del primer «Uncharted». Si tienes una partida del juego, obtendrás 20.000 dólares y si has completado la aventura, obtendrás 80.000 dólares. Con el dinero podrás desbloquear personajes nuevos para el modo un jugador, bocetos o un Cómo se Hizo Uncharted 2.

Retrato Robot

Jack Slate



EDAD: Como las mejores mentes y cuerpos de su generación, media la treintena.

LOOK: Testosterónico y ajustado al músculo. De vaqueros, camisetaza modelo imperial y mucho cuero negro. No le vamos a encontrar en un desfile de Galliano o de Ágata Ruiz de la Prada.

HISTORIAL: Gracias a su última aventura, «Dead to Rights: Retribution», que se antoja uno de los lanzamientos estelares para el arranque de 2010, conocemos sus intríngulis y sus orígenes anteriores a su curro de oficial del K-9 ávido de justicia y venganza por la muerte de su padre. Así, le vemos siendo el amo de Grant City, exhibiendo sus dotes de negociador y repartiendo a diestro y siniestro.

MEJOR AMIGO: Lo que nunca ha cambiado en su vida es la compañía de su perro-lobo siberiano Shadow, un pariente lejano de Rex con el que nuestro héroe se compenetrará a las mil maravillas. Ríete del «EyePet», vaya.

FUTURO: Renovado, después de su espléndido salto a la next gen de su tercera aventura. Ya le ha pedido el teléfono de Mark Wahlberg a Max Payne para que le encarne en la gran pantalla y todo. Eso sí, la terapia para olvidar su deplorable versión GBA le sigue saliendo por un riñón.

Galería

Para abrir boca, nos llega este estupendo dibujo de uno de los títulos más esperados del próximo año: «Bayonetta». Su autor, Nicolás Marcenaro (Barañain, Navarra), de 16 años, se gana el videojuego «Risen» para Xbox 360.



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).



DSI SOUND STATION

Mejor sonido en tu portátil

Llega a la Nintendo DSi un revolucionario sistema de sonido estéreo que también dispone de una base de recarga idónea para esta consola. Este producto distribuido por Herederos de Nostromo destaca por las alternativas que ofrece: escuchar, recargar y proteger la máquina. El DSi Sound Station puede recargarse fácilmente, ya que funciona a través de cuatro pilas AA aunque también se carga mediante el adaptador de corriente de la propia consola. Además, este aparato de sonido es sencillo de transportar porque se pliega fácilmente simulando un maletín. Los altavoces que llevan incorporados los Sound Station para DSi proporcionan un nítido sonido para escuchar perfectamente la música, las películas o tus partidas. Disfruta de un innovador diseño con un acabado en goma suave, disponible en blanco y negro.

PACK BASIC PSP

Protección y color



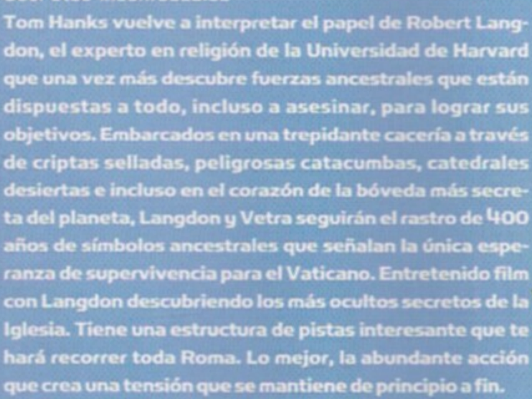
Proteger tu PSP y hacerlo con mucho color. A partir de ahora, ya lo puedes hacer con el Pack Basic que distribuye Dertech con toda la garantía para tu portátil. Por un lado, el estuche protector para transportar la PSP, PSP Slim y PSP 3000. Esto protegerá a la portátil de golpes, caídas y arañazos. Además, tiene un bolsillo interior de amplias dimensiones para llevar tus accesorios. El Pack Basic también incluye correa de mano en el interior y un cable USB 2 en 1 retráctil que te permitirá cargar la batería y transferir datos entre tu consola y el PC. Finalmente, dispones de un protector de pantalla y un alisador. ¡Y no te olvides que hay colores surtidos y tienes muchos para elegir!

DISFRUTA CON BEN 10

Disponibles en Wii, DS, y PSP

Todos los fans de la serie Ben 10 están de enhorabuena. Y es que Indeca lanza unos productos con los que te sentirás muy identificado con este chico de 10 años, que juega a los videojuegos, monta en bici y a veces se mete en líos. Ahora tú podrás parecerte a este travieso superhéroe con todo el equipamiento que tienes a tu alcance. Diversos kits y accesorios para NDS, Wii y PSP. Como una bolsa para DS Lite y DSi con un diseño original y exclusivo. Otro accesorio igualmente atractivo es el Kit Sport para Wii con cinco componentes para practicar mucho deporte y estar siempre en forma. Tiene una raqueta de tenis, un bate de béisbol, un palo de golf una correa de mano y silicona para el mando. Y en cuanto a los Kits de DS lite, DSi y PSP se componen de 16 elementos. El kit para DS Lite y DSi tiene lo siguiente: bolsa personalizada, 4 cajas para juegos, correa de mano y hombro, llavero, pegatinas personalizadas, gamuza limpiadora, 2 protectores de pantalla, auriculares y 2 stylus, además de un stylus de pulgar. Por su parte, el kit de PSP cuenta con: bolsa personalizada, 6 cajas para juegos, correa de mano y hombro, llavero, pegatinas personalizadas, gamuza limpiadora, auriculares, protectores de pantalla, cargador de emergencia y cable USB.





ÁNGELES Y DEMONIOS

Blu-ray Disc

Secretos inconfesables

Tom Hanks vuelve a interpretar el papel de Robert Langdon, el experto en religión de la Universidad de Harvard que una vez más descubre fuerzas ancestrales que están dispuestas a todo, incluso a asesinar, para lograr sus objetivos. Embarcados en una trepidante cacería a través de criptas selladas, peligrosas catacumbas, catedrales desiertas e incluso en el corazón de la bóveda más secreta del planeta, Langdon y Vetra seguirán el rastro de 400 años de símbolos ancestrales que señalan la única esperanza de supervivencia para el Vaticano. Entretenido film con Langdon descubriendo los más ocultos secretos de la Iglesia. Tiene una estructura de pistas interesante que te hará recorrer toda Roma. Lo mejor, la abundante acción que crea una tensión que se mantiene de principio a fin.

